

## Descrição

### Público-Alvo/Intended User

### Funcionalidades/Features

### Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

Tela 2

### Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

### Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

Tarefa 2: Implement UI for Each Activity and Fragment

Tarefa 3: Your Next Task

Tarefa 4: Your Next Task

Tarefa 5: Your Next Task

**Usuário do GitHub:** [LucasLinard](#)

# Mini Olimpíadas DITEC

## Descrição

O app será utilizado para organizar as inscrições em um evento da Diretoria de Tecnologia do Banco do Brasil. Permitirá que os funcionários realizem cadastro com matrícula e senha e escolham as modalidades de esportes que desejam acompanhar.

## Público-Alvo/Intended User

Funcionários da Diretoria de Tecnologia do Banco do Brasil que desejam acompanhar as mini olimpíadas.

## Funcionalidades/Features

- Salva informações de cadastro e login do usuário.
- Confere matrícula, email e equipe.
- Salva informações sobre eventos que o usuário deseja acompanhar.
- Apresenta Cronograma de eventos da competição.

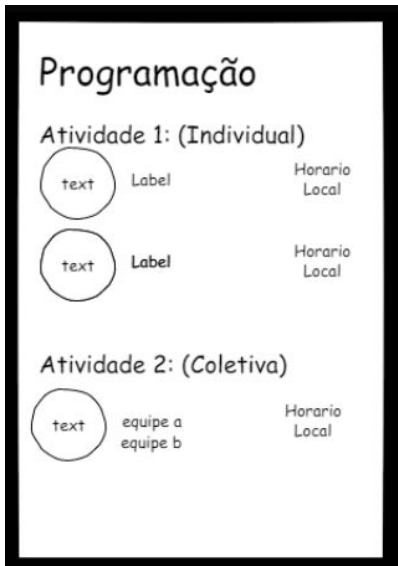
## Protótipo de Interfaces do Usuário

Elas podem ser feitas a mão (tire uma foto dos seus desenhos e os insira neste fluxo), ou usando um programa como o Photoshop ou Balsamiq.

### Tela 1

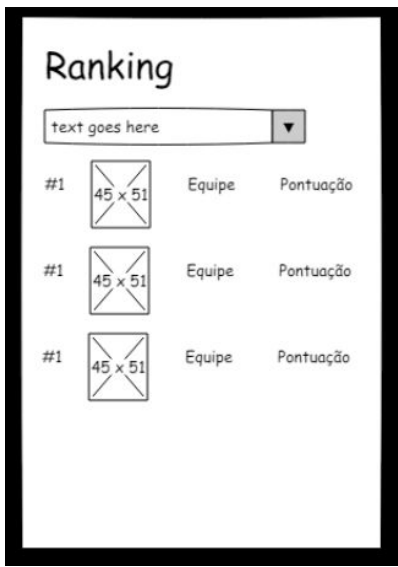
	<p>Tela de login que deverá ser exibida caso o usuário não esteja logado.</p>
--	---

### Tela 2



Programação de HOJE. Tela INICIAL caso o usuário esteja logado

### Tela 3



Ranking por modalidade

### Tela 4

<div data-bbox="224 226 573 737"> <h3>Modalidades</h3> <div> <div>text</div> <div>Label</div> </div> <div> <div>text</div> <div>Label</div> </div> <div> <div>text</div> <div>Label</div> </div> </div>	<p>Lista modalidades individuais e coletivas</p>
---	--

## Tela 5

## Futebol

Equipe

Pontuação

Equipe

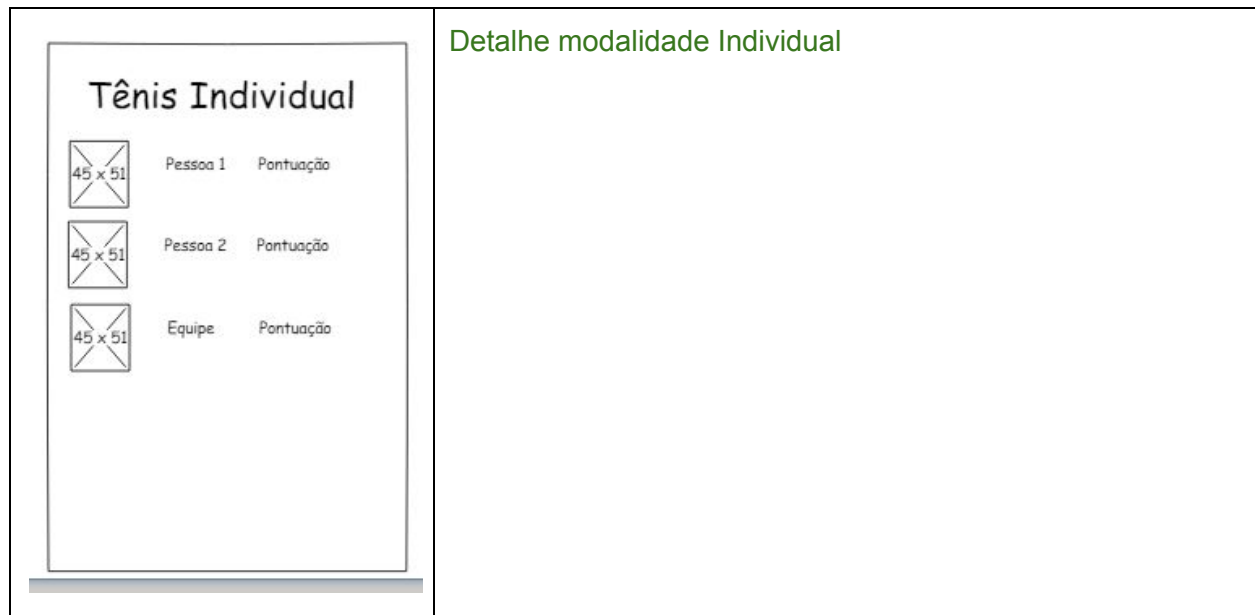
Pontuação

Equipe

Pontuação

Detalhe modalidade COLETIVA

## Tela 6



## Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

A persistência de dados será realizada utilizando Real Time Database do firebase.

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

1. O usuário deverá utilizar sua matrícula para cadastro.
2. Usuário poderá selecionar as modalidades de eventos e realizar sua inscrição individual ou coletiva em qualquer modalidade.
3. Poderá salvar as informações de qualquer evento na agenda de seu Celular.
4. Poderá visualizar as informações sobre localização dos eventos.

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

O App utilizará Firebase Realtime Database, Authentication e Notifications.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Utilizará API Google Maps Android API para informar aos usuários o local de cada evento.

## Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Esta é a parte onde você falará sobre as principais funcionalidades do seu app (mencionadas acima) e as dividirá em tarefas técnicas tangíveis que você pode completar de forma incremental até finalizar o app.

### Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Criar projeto no Android Studio.
- Criar Projeto no Firebase e Google API Console.
- Criar as chaves para assinatura
- Editar Gradle para assinar corretamente as builds.
- Definir classes e modelo de dados.
- Implementar conexão com o Firebase

### Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity e Fragment

- Construir a UI da tela de Cadastro/Login
- Construir a UI da MainActivity
- Construir a UI da activity de detalhes de cada evento.
- Construir a UI para alguma outra coisa

### Tarefa 3: Notificações e Serviços

- Verificar se o design atende ao padrão Material Design
- Implementar Serviços de notificações.

### Tarefa 4: Ranking de equipes e Resultados

- Construir a UI dos ranking por modalidade